

Экологические игры с дошкольниками

Дидактические игры являются эффективным средством экологического воспитания. Процесс игровой деятельности, в которой старшие дошкольники ощущают повышенную потребность, позволяет:

- обеспечить возможность усвоения экологических представлений;
- пробудить интерес к природе и развить ценностное отношение к ней;
- формировать мотивы и практические умения экологически целесообразной деятельности;
- предоставить возможности для проявления самостоятельности, инициативности, сотрудничества, ответственности и способности принимать правильные решения; контроля и оценки результатов собственной экологически ориентированной деятельности.

Игра как метод экологического воспитания — специально организованная воспитателем игровая деятельность, направленная на процесс познания природы и взаимодействия с ней. Такую форму обучающей игры воспитателя с детьми, имеющую определенную дидактическую цель, можно назвать игровой обучающей ситуацией (ИОС).

ИОС характеризуют следующие моменты:

- она имеет короткий несложный сюжет, основанный на жизненных событиях или литературном произведении, хорошо знакомом детям;
- оснащена необходимыми атрибутами, для нее специально организуется пространство и предметная среда;
- в нее заложена воспитательная задача, которой подчинены сюжет и ролевое взаимодействие персонажей;
- игру проводит воспитатель, сообщает название, распределяет роль, берет одну роль на себя, поддерживает воображаемую ситуацию;
- ею руководит воспитатель, следит за развитием ее сюжета, насыщает процесс ролевыми диалогами, игровыми действиями.

Можно выделить несколько видов ИОС.

ИОС с игрушками-аналогами

Данные игрушки имитируют объекты природы: растения, животных. С их помощью, начиная с 2—3 лет, можно формировать отчетливые представления об особенностях живых существ. Детям можно показать отличие игрушки и живого объекта, организовав восприятие и сопоставление. ИОС можно использовать в ознакомлении детей с птицами, черепахами, растениями.

ИОС с игрушками-аналогами можно использовать во всех возрастных группах. Причем сопоставлять их можно не только с живыми объектами, но и с изображением на картинках.

Например, в обсуждении жизни белки в лесу, ее приспособленности к передвижению по деревьям, защите от врагов, выведению потомства может

участвовать игрушечная белочка. Экологический смысл сопоставления заключается в том, что игрушка живет на полке в игровом уголке — это ее «среда обитания». Она не знает, как и где обитают живые белки, что они делают в лесу, каков их образ жизни в разные сезоны. Дети рассказывают, основываясь на картинках, о том, что уже знают, воспитатель дополняет их рассказ новыми сведениями и тем самым через игру косвенно и ненавязчиво обучает дошкольников.

Игрушки-аналоги могут быть включены в любые ИОС и любую форму экологического воспитания, будь то наблюдение, занятия, труд на природе, экскурсии, чтение познавательной литературы, просмотр видеофильмов. В отдельных случаях игрушку-аналог целесообразно демонстрировать до знакомства с животным (кошка, кролик, собака). Обычная игрушка на фоне этих животных, вызывающих сильные эмоции, блекнет.

ИОС с литературными персонажами

В ИОС сказочные герои действуют в новых, но аналогичных их литературной биографии ситуациях.

Для реализации целей экологического воспитания подходят литературные произведения, содержание которых связано с природой, а герои имеют кукольное воплощение (сказки «Курочка Ряба», «Доктор Айболит», «Красная Шапочка»),

Воспитателю при разработке ИОС следует помнить, что все слова и действия кукол должны соответствовать их литературной биографии. Например, Чиполлино смелый, находчивый много знает об овощах фруктах: он сообщает новые сведения, даёт советы по выращиванию овощей. Карлсон весельчак, живет на крыше, имеет пропеллер, может рассказать много нового о жизни птиц, сезонных изменениях в природе.

В зависимости от того, что воспитатель хочет — сообщить новые знания или уточнить уже имеющиеся у детей представления — он вкладывает в уста куклы либо правильные сведения, либо неверные предположения и «глупые» вопросы. Например, Незнайка часто попадает впросак, дает неправильные советы. Дети его учат. С образом Айболита связаны представления о добром докторе, который лечит животных, заботится о них. Осматривая своих пациентов, он сообщает, по каким признакам можно выявить неблагополучное состояние обитателей природного уголка или рекомендует, как разнообразить корм питомцам.

Таким образом, использование куклы-персонажа на основе его литературной биографии — это косвенная форма обучения, целиком основанная на достаточно сильной игровой мотивации.

ИОС типа путешествий

Путешествие — собирательное название различного рода игр, имитирующих походы, посещение выставок, зоопарка, экскурсий. Оказываясь в новых интересных местах, дети в игровой форме получают знания о природе, знакомятся с животными, растениями. Роль руководителя, экскурсовода, берет на себя воспитатель.

В рамках ролевого поведения дети слушают пояснения, фотографируют, рассуждают. Чтобы игра была полноценной и через нее воспитатель смог реализовать поставленные дидактические задачи, он тщательно продумывает свою роль (слова для контакта с посетителями, содержательные сообщения, возможные игровые и ролевые действия). Важно продумать главные роли, подготовить необходимую атрибутику. В ИОС такого типа большую помощь оказывают атрибуты в виде самодельных фотоаппаратов, подзорных труб, биноклей. Позже дети могут «проявить» фотографии — сделать зарисовки, отражающие впечатления от путешествия.

Обучение с использованием игр-путешествий может в ряде случаев выходить за рамки отведенного времени — это не опасно, так как качественное проведение игры, создавая определенный эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

Игры с правилами

Для формирования у детей эмоционального отношения к природе воспитатель использует и подвижные игры: простые по содержанию, но основанные на представлениях о природе. Наблюдая за пугливыми воробышками, можно провести подвижную игру «Воробышки и автомобиль». Знания о лесе и его обитателях закрепляются игрой «У медведя во бору». Большое разнообразие дидактических игр поможет детям закрепить ранее полученные знания.

Словесно-дидактические игры

Их лучше проводить со старшими дошкольниками. Эти игры интенсивно развивают мышление: гибкость и динамичность представления, умение использовать имеющиеся знания.

Например: дидактическая игра «Закончи предложение»:

- «Белка осенью запасает корм, потому что...»;
- «Птицы могут летать, потому что...»;
- «Весной почки набухают и распускаются, потому что...»;
- «Летом бывает дождь, а зимой...».

Игры в загадки-описания

Они упражняют детей в умении выделять характерные признаки предмета, развивают внимание.

Например, игры «Что бывает желтое?», «Что бывает зимой?», «Летает — не летает».

Словесные игры помогут закрепить знания дошкольников, научить использовать их в нужный момент.

Игры целесообразно проводить с небольшой подгруппой, вариативно, с учетом сформированных у детей этого возраста представлений:

- о многообразии природных объектов, о растениях и животных как живых организмах;
- о взаимосвязях и взаимозависимостях между объектами природы;
- о культуре поведения в природе.

Дидактические игры экологического содержания, разработанные нами для детей старшего дошкольного возраста, объединены в три группы:

- для обогащения экологических представлений;
- для воспитания эмоционально-ценностного отношения к природе;
- для приобщения к экологически ориентированной деятельности.

Сегодня я приглашаю вас принять участие в интеллектуально-познавательной игре «Экологический калейдоскоп», в которой мы будем выполнять разные формы заданий для детей и разные виды игр, применяемых в повседневной работе.

Задачи:

— уточнить знания воспитателей о явлениях природы, животных и растениях;

— обогатить представления педагогов о формах работы с детьми по экологическому воспитанию.

Оборудование: поднос, разрезные картинки с изображением природных явлений, овощей, фруктов, муляжи томата и картофеля, ящик.

Прежде чем начать нашу игру, я предлагаю вам сесть поудобнее, закрыть глаза и представить то, что вызывает у вас спокойствие, радость, приятные ощущения, умиротворение. Как прекрасна наша природа в любое время года! Она оказывает огромное влияние на формирование личности, ее умственное, нравственное, эстетическое, физическое и трудовое воспитание. Какими вырастут наши дети, зависит от нас с вами. Наша задача — на основе эмоционально-эстетического воспитания детей направлять их к познанию окружающей природы, сформировать бережное отношение ко всему живому.

В игре участвуют две команды. У меня на подносе лежат разрезные картинки. Каждый из вас берет по одной из них и собирает в общую, получится одна картинка и сформируется команда, а то, что изображено на картинке, станет названием вашей команды.

Конкурс «Прогноз погоды»

Командам даются задания закончить фразу.

Первой команде:

- ◆ Собака катается — к... (*плохой погоде*).
- ◆ Утром нет росы — к... (*дождю*).
- ◆ Открытые чашечки цветов — к... (*солнечной погоде*).
- ◆ Дым столбом — к... (*морозной погоде*).
- ◆ Муравьи закрывают ходы в муравейник — к... (*ненастью*).
- ◆ Вороны сидят на макушках деревьев — к... (*морозу*).
- ◆ Снег хрустит под ногами к... (*стуже*).

Второй команде:

- ◆ Много «одежды» на луковице — к... (*холодной зиме*).
- ◆ Курица стоит на одной ноге — к... (*стуже*).
- ◆ Облака или тучи быстро движутся — к... (*ясной погоде*).
- ◆ Паук усиленно плетет сети — к... (*сухой погоде*).
- ◆ Кошка лежит животом вверх — к... (*теплу*).
- ◆ Дым стелется — быть... (*непогоде*).

- ◆ Воробьи купаются в пыли — к... (*дождю*).
- ◆ Длинные сосульки — к... (*долгим морозам*).

Конкурс «Заморочки»

Дать как можно больше ответов на вопросы, рассчитанные не только на знания, но и смекалку.

Первая команда

- ◆ Какое животное спит с открытыми глазами? (*Зайцы, у них короткие веки.*)
- ◆ Кого из животных называют слугами земли? (*Червей.*)
- ◆ Прибор для определения направления. (*Компас.*)
- ◆ Что такое арбуз? (*Ягода.*)
- ◆ Самая маленькая птичка на земле? (*Колибри.*)
- ◆ Январь год начинает, а декабрь (*заканчивает*).
- ◆ Не птичка, а с крыльями? (*Бабочка.*)
- ◆ Как называется гнездо белки? (*Тайно.*)
- ◆ Кто кукует: кукушка-самка или самец? (*Самец.*)
- ◆ Какая птица не летает? (*Пингвин.*)
- ◆ У какого животного больше всего зубов? (*У слизняка 30 тыс. зубов.*)
- ◆ У кого уши на ногах? (*У кузнечика.*)
- ◆ Чем еж на медведя похож? (*Спит зимой.*)
- ◆ Кто пьет ногой? (*Лягушка.*)
- ◆ Чем лягушка отличается от жабы? (*Лягушка — дневное животное, жаба — ночное.*)

Вторая команда

- ◆ Зайчата рождаются слепыми или зрячими? (*Зрячими.*)
- ◆ Самая высокая трава. (*Бамбук.*)
- ◆ Когда температура тела у воробья выше: зимой или летом? (*Всегда одинаковая.*)
- ◆ Из какого дерева делают спички? (*Из осины.*)
- ◆ Умеют ли слоны плавать? (*Да, даже под водой.*)
- ◆ Сколько ног у паука? (*Восемь.*)
- ◆ У кого язык длиннее туловища? (*У хамелеона.*)
- ◆ В воде родится, а воды боится? (*Соль.*)
- ◆ Временное жилище в лесу. (*Шалаш.*)
- ◆ Лесной заменитель кофе. (*Цикорий.*)
- ◆ У кого детеныши рождаются голенькими? (*У медведя.*)
- ◆ Какое дерево весной плачет? (*Береза.*)
- ◆ Какое животное вылезает из кожи вон? (*Змея.*)
- ◆ Почему Красную книгу называют красной, а не зеленой? (*Красный цвет — символ опасности.*)
- ◆ Тара для сбора грибов? (*Корзина.*)

Конкурс «Черный ящик»

Нужно отгадать, что в черном ящике, ответив на вопросы.

♦ В старину этот овощ называли «любовное яблоко», «золотое яблоко». И сейчас у него есть два имени. Что в черном ящике? (*Помидор, томат.*)

♦ Родина его Южная Америка. Индейцы называли его «папой». У нас этот овощ в старину называли «чертово яблоко». В России его первое время разводили как цветы, а за нежелание сажать его мужиков секли розгами и ссылали в Сибирь (*картофель*)

п/и «Лягушки и цапля»

Болото ограничивают чертой. В центре небольшой круг. Это убежище для лягушат. Здесь цапля их не трогает, но сидеть в нём подолгу нельзя. Цапля, высоко поднимая колени, важно ходит по болоту, а лягушки прыгают на двух ногах как можно дальше, стараясь не попадаться цапле. После того как цапля поймает трёх лягушек, выбирают другую цаплю.

п/и «Ручейки и озёра»

Построится друг за другом по 5-6 человек, руки кладут на плечи или на пояс впереди стоящему — это ручейки. По сигналу: «Ручейки бегут!» произвольно бегут каждый в своей колонне друг за другом. Все колонны бегут, не мешая одна другой. По сигналу: «Озеро!» каждая команда, взявшись за руки образует круг — озеро.

А сейчас мы вам предложим поиграть в **настольно-печатные игры**, сделанные руками наших педагогов: «Кто что кушает», «Когда это бывает», «Собери урожай», «Вершки и корешки» и др.

Мы благодарим всех вас за участие, не огорчайтесь, если некоторые вопросы вас затруднили.

Всего вам доброго!

Список литературы

1. Воронкевич О.А. Добро пожаловать в экологию. - Спб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС». 2011. - 496 с.
2. Молодова Л.П. Игровые экологические занятия с детьми. Мн.: «Асар» - 1996. - 128 с.
3. Николаева С.Н. Юный эколог, Программа воспитания в детском саду. - М.: МОЗАИКА — СИНТЕЗ, 2010. - 112 с.
4. Новикова И. А. Познаём природу с помощью игр.// Воспитатель ДООУ 2009, № 9 с. 34-43.
5. Потапова Т. Экологическая культура в раннем детстве.// Обруч 1997 №2 с. 8-10
6. Соломенникова О.А. Занятия по формированию экологических представлений. М.: МОЗАИКА — СИНТЕЗ, 2009-48 с.

